# Super Best HEUT AUNAE



# **METALLICA**

## SUPER BEST

#### **CONTENTS**

► From 「LOAD」	
Until It Sleeps—————	
언틸 잇 슬립스	
► From 「KILL' EM ALL」	
Hit The Lights—	<del></del> 7
힛 더 라이츠	
Jump In The Fire —	23
점프 인 더 화이어	
Seek And Destroy	33
씨크 앤 디스트로이	
From 「RIDE THE LIGHTNING」	
Fight Fire With Fire 화잇 화이어 위드 화이어	53
Ride The Lightning ———————————————————————————————————	(0
라이드 더 라이트닝	
Escape —	90
에스퀘이교	
Creeping Death —	101
크리핑 데스	101
► From 「MASTER OF PUPPETS」	
Battery —	119
바테리	
Master Of Puppets —	135
마스터 오브 퍼펫츠	
Welcome Home (Sanitarium)	163
웰컴 홈 (쌔니터리엄)	
From 「AND JUSTICE FOR ALL」	
Blackened —	<del>1</del> 81
블라켄드 One	200
One—————————— 원	200
Dyers Eve ——————	219
다이얼스 이브	
► From 「METALLICA」	
Enter Sandman——————	233
엔터 샌드맨	255
Holier Than Thou ——————	261
홀리어 댄 다우	
Sad But True——————	248
새드 벗 트루	
Nothing Else Matters—————	278
나씽 엘스 매터스	•



## HIT THE LIGHTS

힛 더 라이츠

Words & Music by J. Hetfield and L. Ulrich







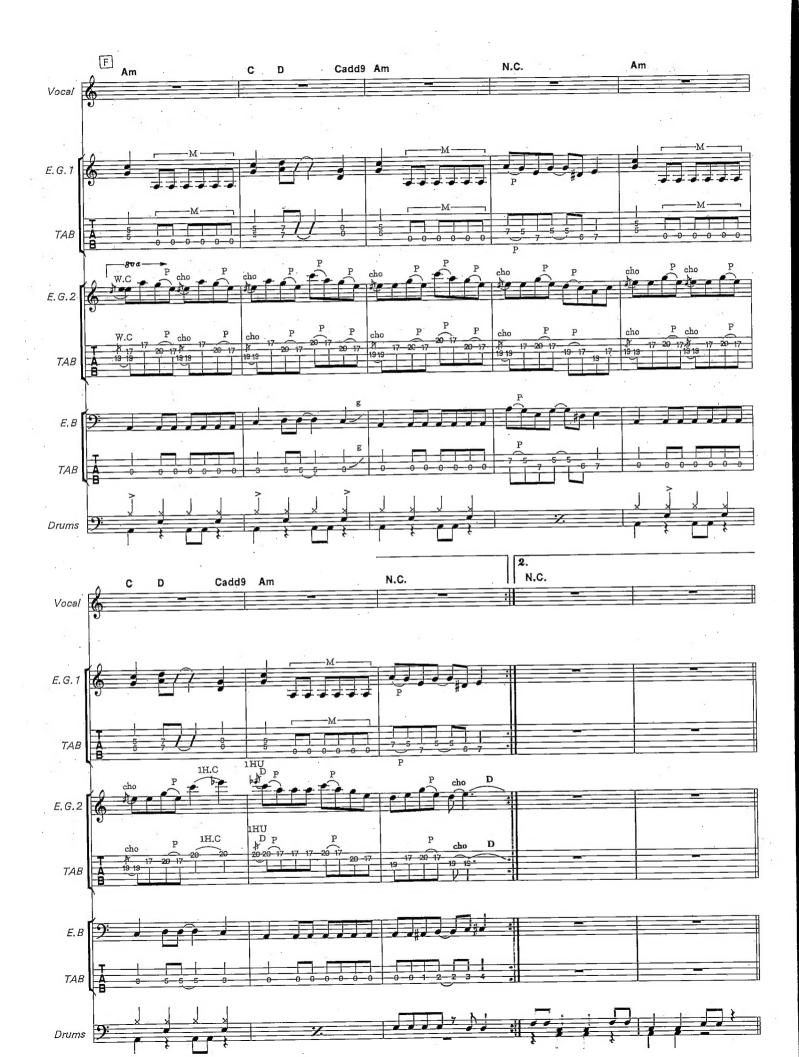
\_













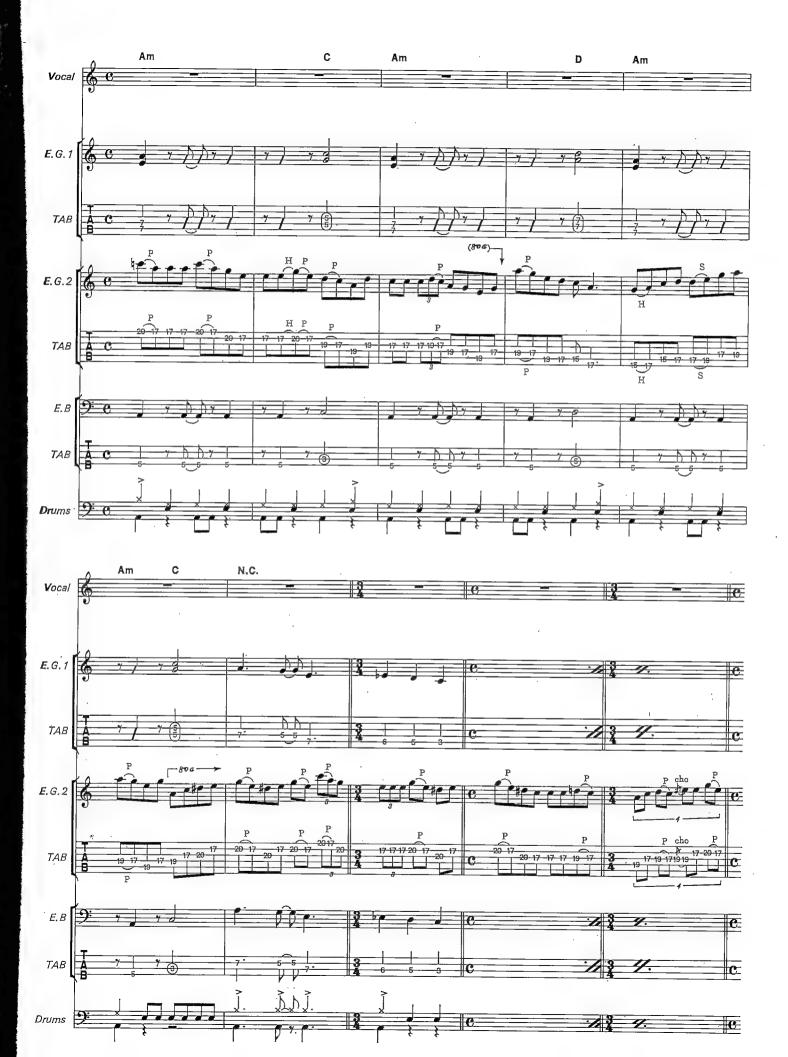














## JUMP IN THE FIRE

점프 인 더 화이어

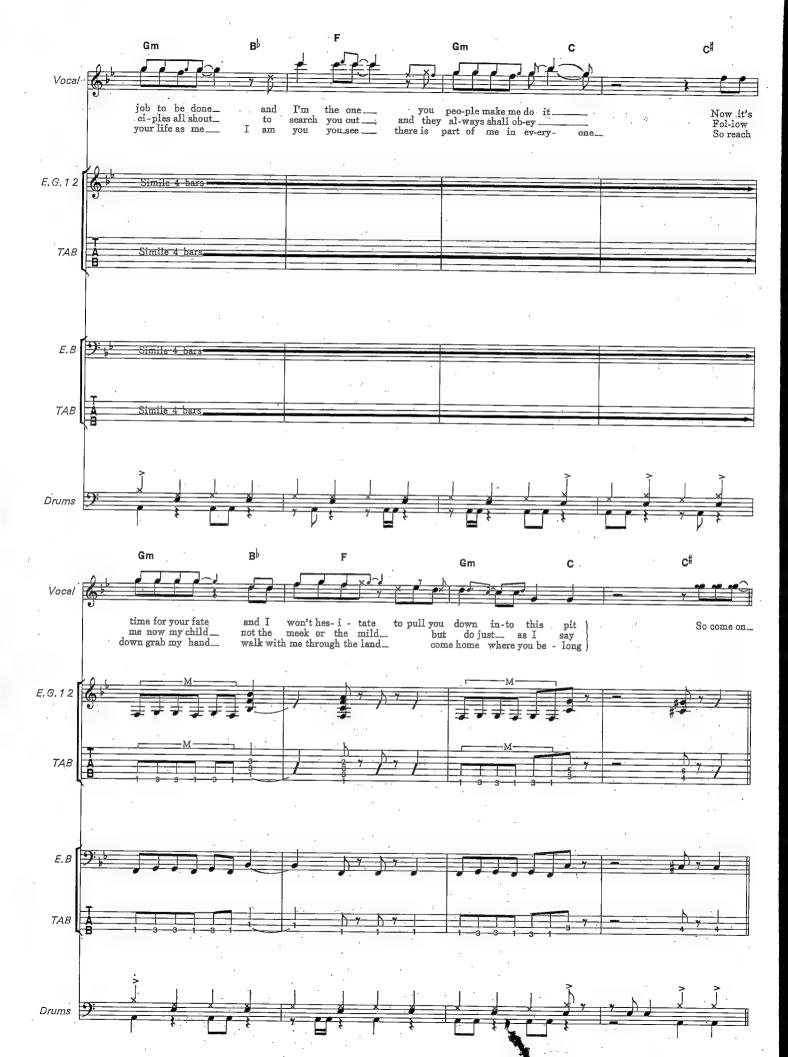
Words & Music by J. Hetfield, L. Ulrich and D. Mustaine



©1986 Creeping Death Music The rights for Japan assigned to Virgin Music Japan Ltd.





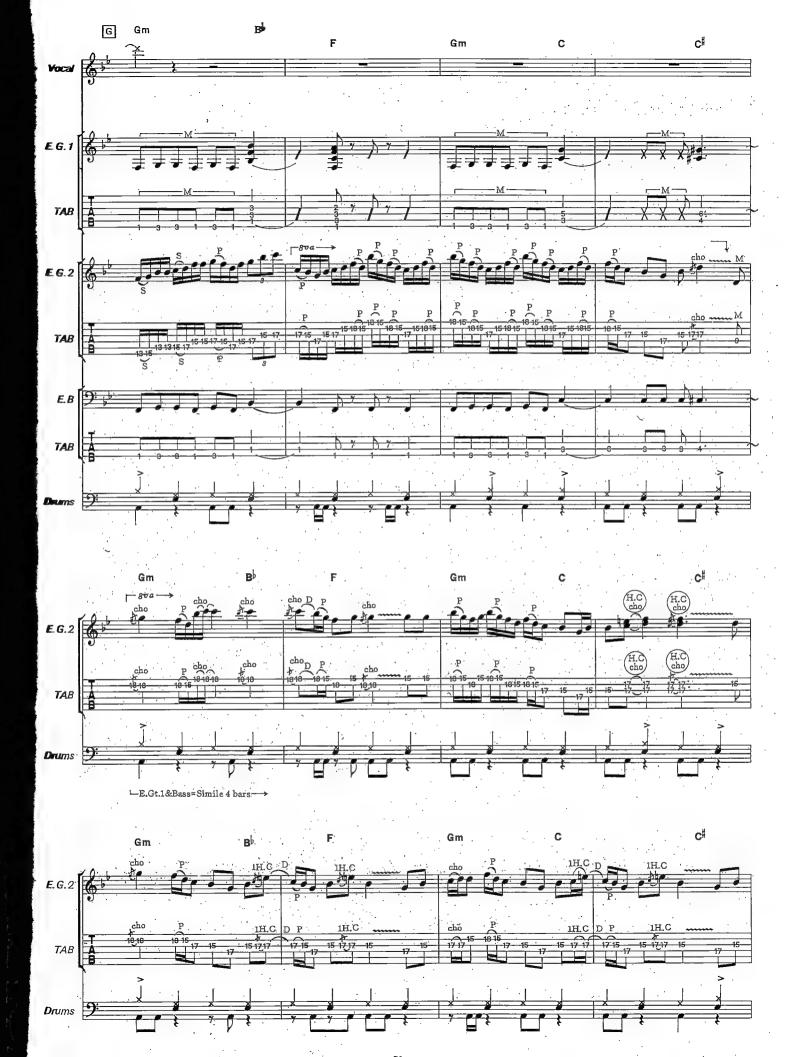














Fade Out

### **SEEK AND DESTROY**

씨크 앤 디스트로이

by J.Hetfield and L.Ulrich

► METALLICA

기타는 화음 연주와 개방현을 사용한 뮤트 연주의 콤비네이션 리프가 많이 사용되고 있으므로 안정된 픽킹에 유의해서 플레이 하도록 한다. 특히 드라이브감이 있는 리듬을 내기 위해서는 뮤트 픽킹에 의한 샤프한 리듬이 필요하게 된다. 솔로는 해머링, 풀링 등을 확실히 연주하는 것이 필요하다.

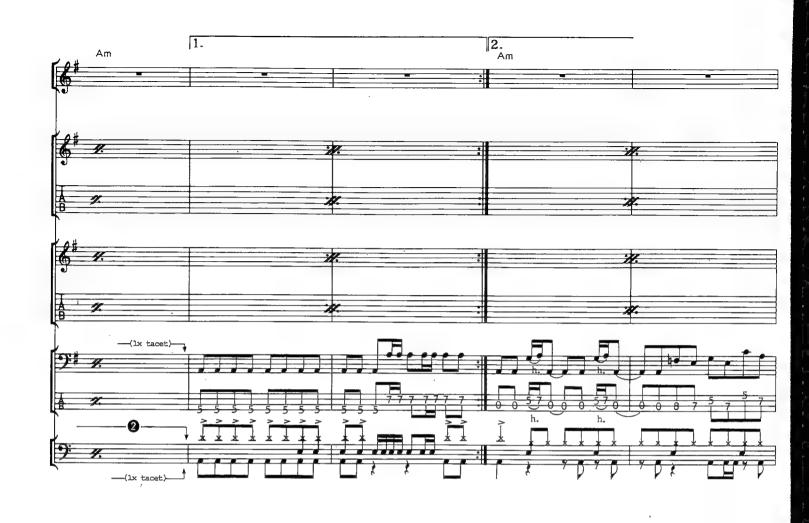
베이스는 전체를 통해서 기타의 리프와 거의 같은 라인을 연 주함으로 기타와의 타이밍을 충분히 맞출 것. 특히 3, 4번줄의 개방은 픽킹하기 어려움으로 주의하자. 심플하기는 하지만 안정된 비트를 내는 일에 집중하는 것이 중요하다.

드럼은 기본적으로는 정통 8비트의 리듬인데 베이스 드럼의 패턴이 변화함으로 주의한다. 또 섬세함이나 브레이크 등도 많으므로 리듬유지나 타이밍에 주의할 것. 곡중에 템포 체인지가 있으므로 스무드하게 변화할 수 있게 할 것.



① (Gt): 해머링 부분의 타이밍이 포인트 또 노멀 특킹과 뮤트 픽킹의 억양을 똑바로 붙여서 연주하자.

② (Dr.): 베이스 드럼의 싱코페이션에 주의한다. 다만 1회째는 브레이크



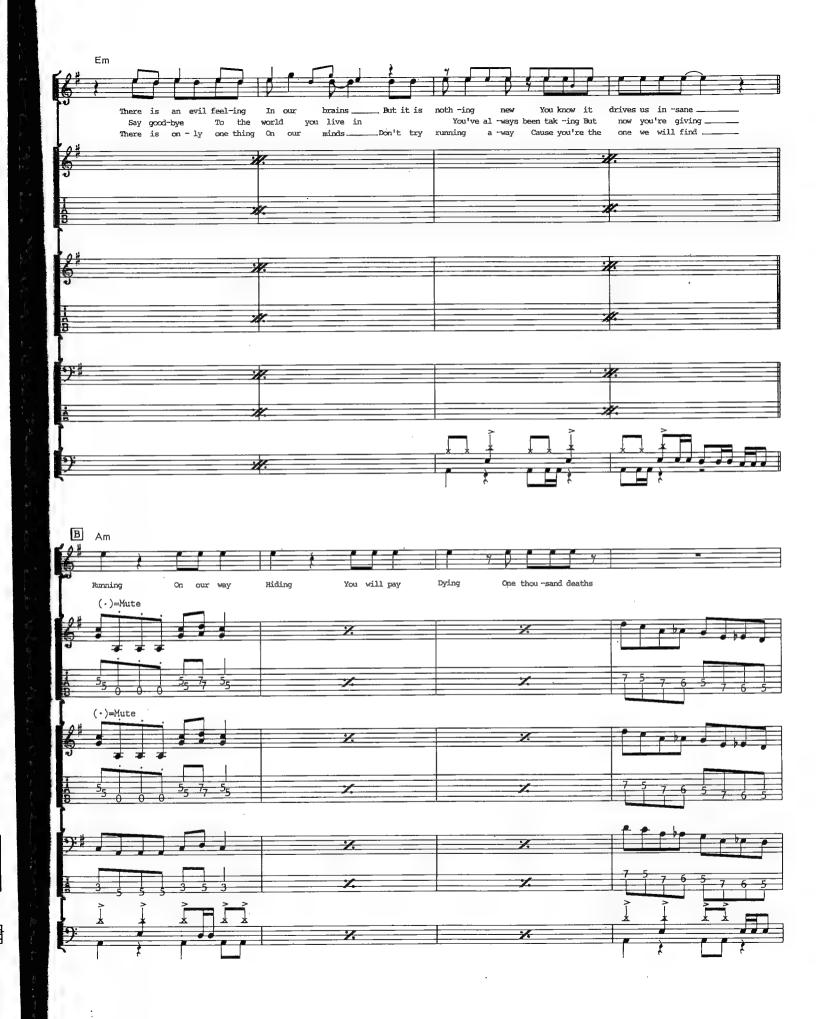


③ (Gt.): 코드 부분의 리듬에 주의해서 치자. 왼손은 5프렛을 집게손가락, 7프렛을 약손가락으로 각각 4, 5번줄을 동시에 누른다.





④ (gt): 단순한 리듬이지만 확실한 뮤트 피킹으로 드라이브감을 내보자, 또, 치지 않는 줄은 정확히 뮤트해 두자,





⑤ (Ba): 같은 프레이즈의 반복이지만 옥타브음으로 변화를 준다. 앙쪽 다 넷째 박 2/7→2/5와 4/5→4/3 포지션으로 재빨리 바꾸는 것이 포인트다.

⑥ (Gt.):음이 중간에 끊어지지 않도록 음을 정확히 누르고 음표 길이대로 확실히 늦일 것.



---





③ (Gt): 3, 4번줄 화음을 이동할 때 타이밍에 주 목본다. 베이스옴은 뮤트 피킹으로 리듬에 악센트를 문에자.

⑧ (Dr.):템포가 빨라지므로 리듬 변화에 주의한다. 리듬은 하이햇에서 심벌즈로 비뀌고 있다.



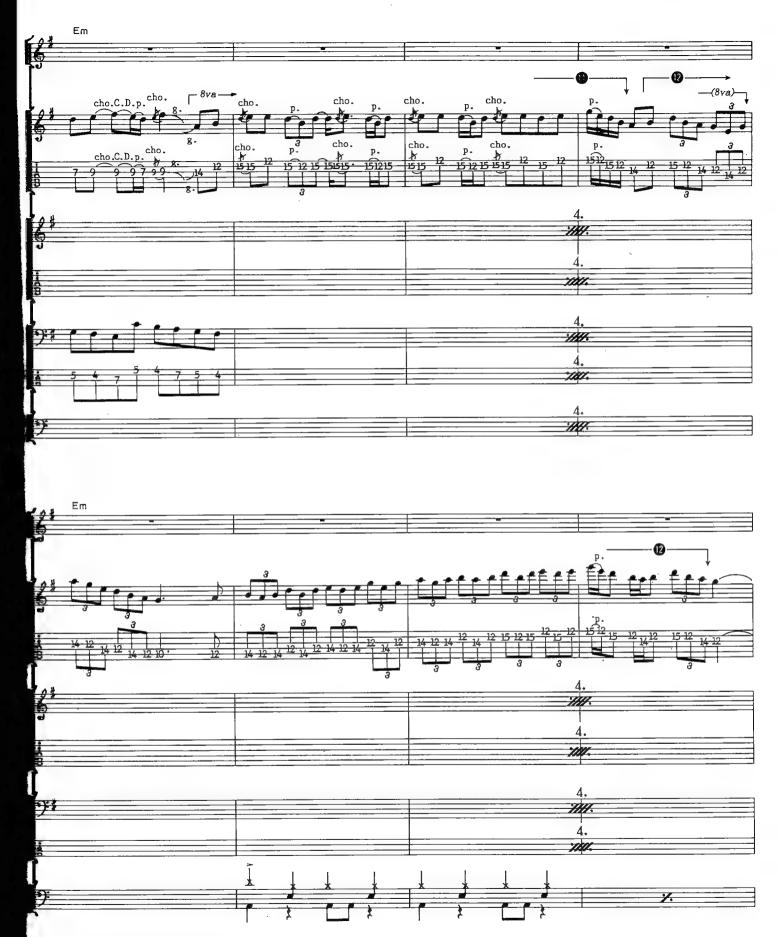
③ (Gt): 해머링 & 풀링을 짜맞춘 프레이즈의 시퀀스패턴. 꽤 리듬이 깨진 연주이지만, 리듬에 구애받지말고 16분음표의 연속 프레이즈라고 생각하면서 치기바란다.



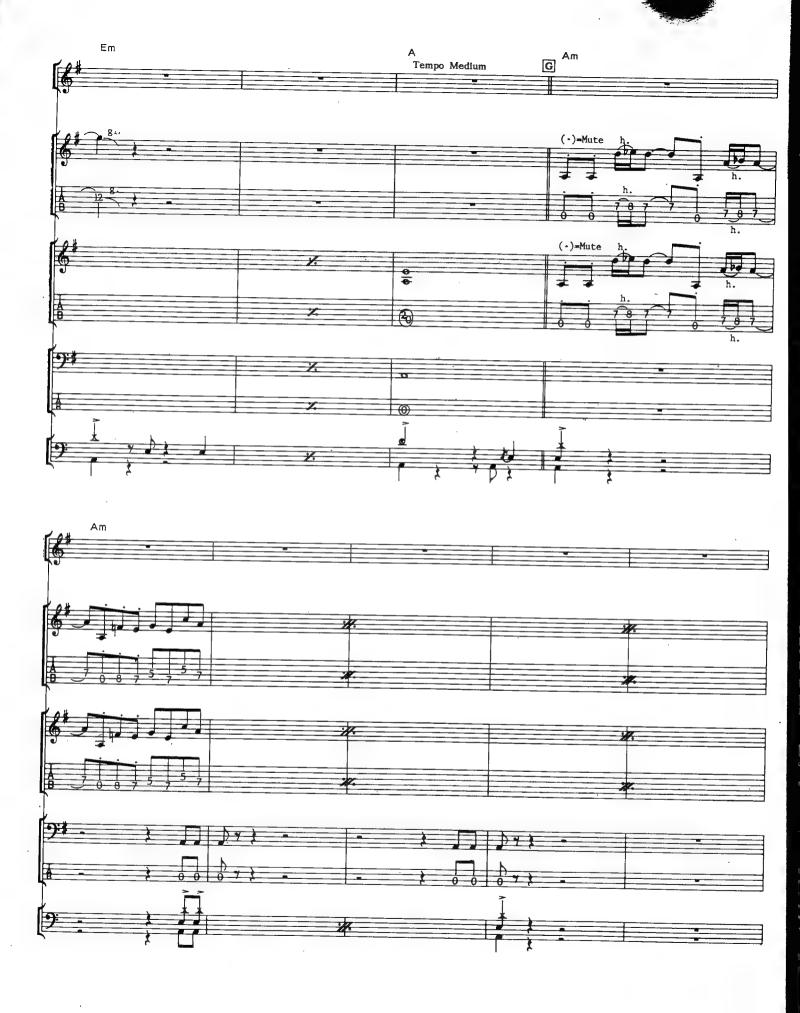
(Gt): 날카로운 피킹에 따라 피킹 하모닉스가 섞인 독특한 톤이 되고 있다. 프레이즈에 스피드감을내기 위해서는 풀링이나 초킹을 재빨리 해야 한다.



① (Gt):프레이즈의 흐림이 끊기지 않도록 해머링 이나 풀링 초킹은 확실히 한다.



<sup>(</sup>Gt): 셋잇단음표의 프레이즈가 계속 이어지고 연으므로 셋잇단음표의 리듬에 주의한다. 프레이즈의 줄 이동이 많으므로 핑거링과 피킹의 콤비네이션에 응의하자.

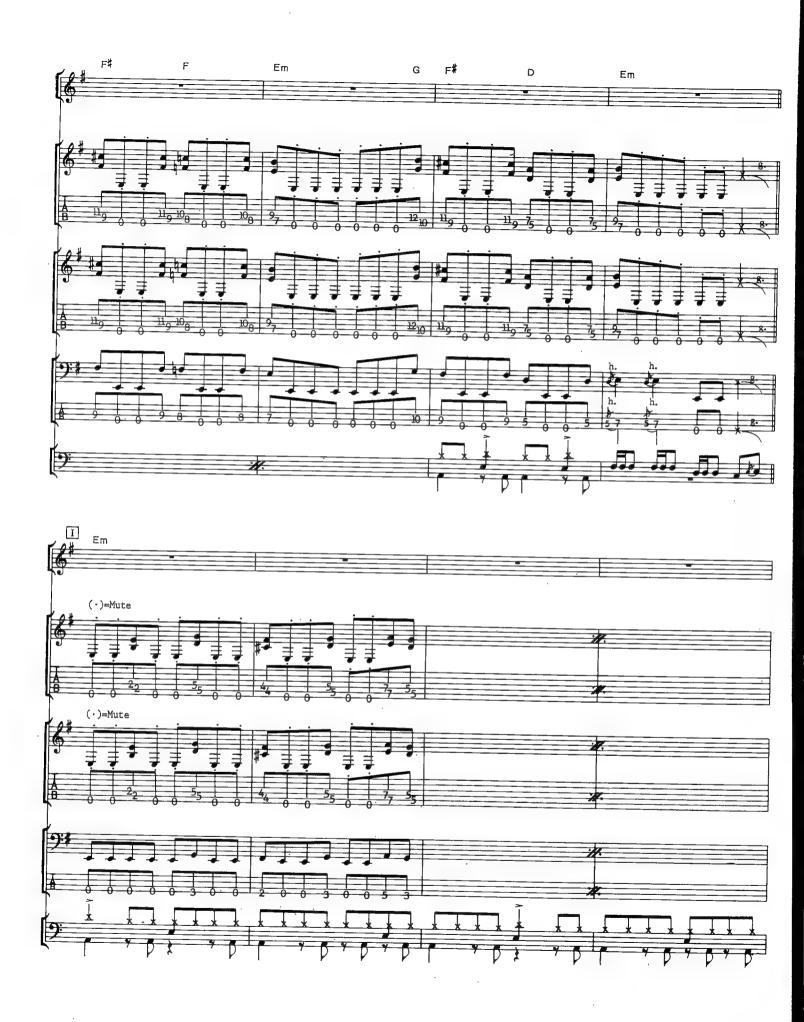




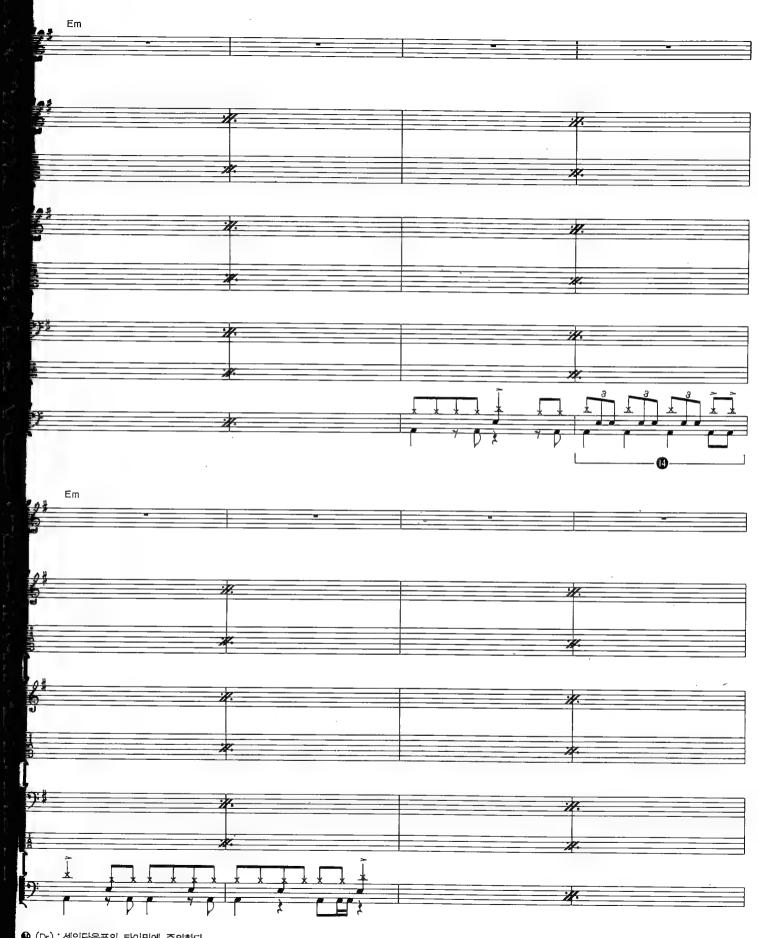




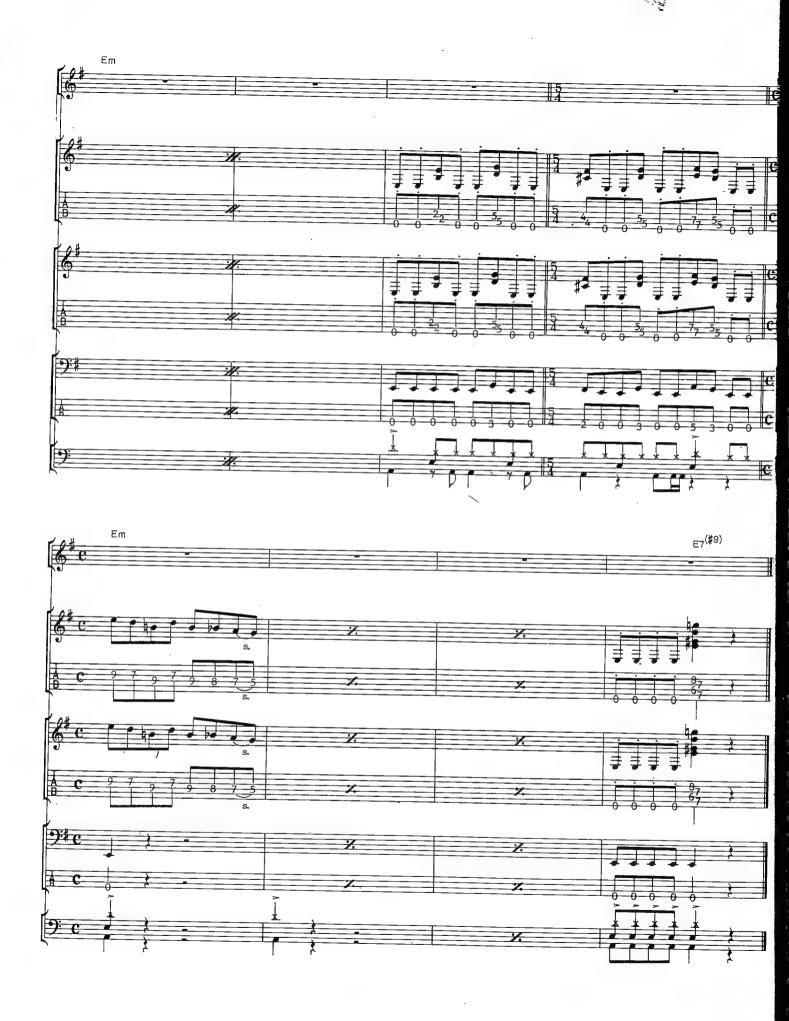
① (Ba):타이밍이 맞게끔 해머링은 재빨리 한다.



EΛ



❸ (Dr.): 셋잇단음표의 타이밍에 주의한다.



## FIGHT FIRE WITH FIRE

화잇 화이어 위드 화이어

Words & Music by J. Hetfield, L. Ulrich and C. Burton

▶ Metallica

템포가 상당히 빠르고 꽤 정확한 리듬감이 요구되는 넘 버이다. 기타 파트 연주만을 생각한다면 그다지 문제가 없 을지 모르지만 밴드 전체로 플레이하게 되면 박의 처음을 포착하기가 상당히 어렵다. 처음엔 느린 템포로 시작해 서 서히 템포를 올려가면 좋을 것이다.

베이스 파트는 거의 기타와 옥타브 유니즌으로 돼 있다. 기타 파트와 같이 확실하게 플레이가 가능한 템포로부터 시작한다. 원곡의 템포로 볼때 피크의 플레이가 필요하게 된다.

드럼은 정확한 템포를 키프할 수 없으면 이 곡은 플레이가 불가능하다. 기본적인 패턴은 스네어가 모두 업 비트에 오지만, 긴장을 늦추면 스네어가 머리에 들어 있는 것처럼 들려 버림으로 주의한다. 또 후반에 등장하는 베이스 드럼의 16분음표는 트윈 베이스로 해서 양발로 커버할 수 밖에 없을 것이다.





②(Gt):이 곡의 기본 리프, 박의 업 비트에 악센 트는 비교적 강한 것으로 돼 있다. 그 때문에 악 센트를 머리에 느끼기가 쉽다. 박의 처음에 발을 밟으며 연습해 보는 것도 한 방법이다.



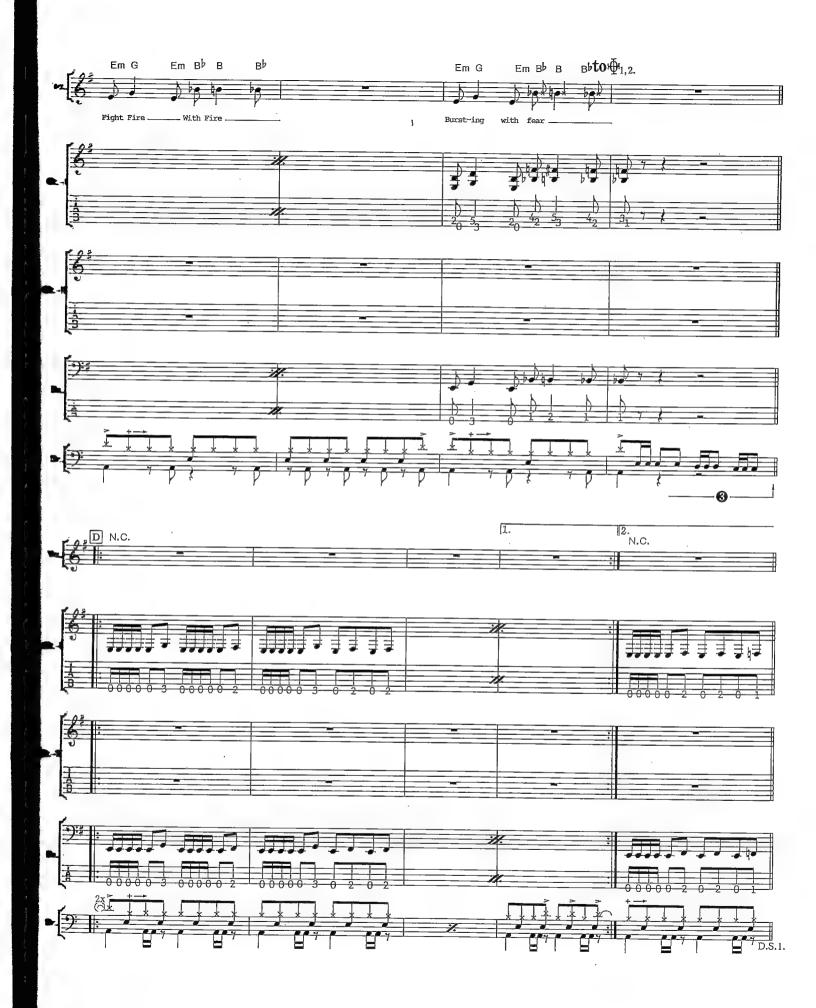


%1,2(D.S.1,2.time Straight) N.C. you .... Blow ni verse in noth ing -Time fuse \_ short. and. burn ing fast\_ lungs \_our the. hot. winds death. N.C. . hell what. this ing Nu clear\_ war - fare shall lay us -\_ to rest\_ ma geddonhere \_ like . .is in\_ \_ the past\_ gods. - ing are laugh take your -\_ last breath\_

\_\_

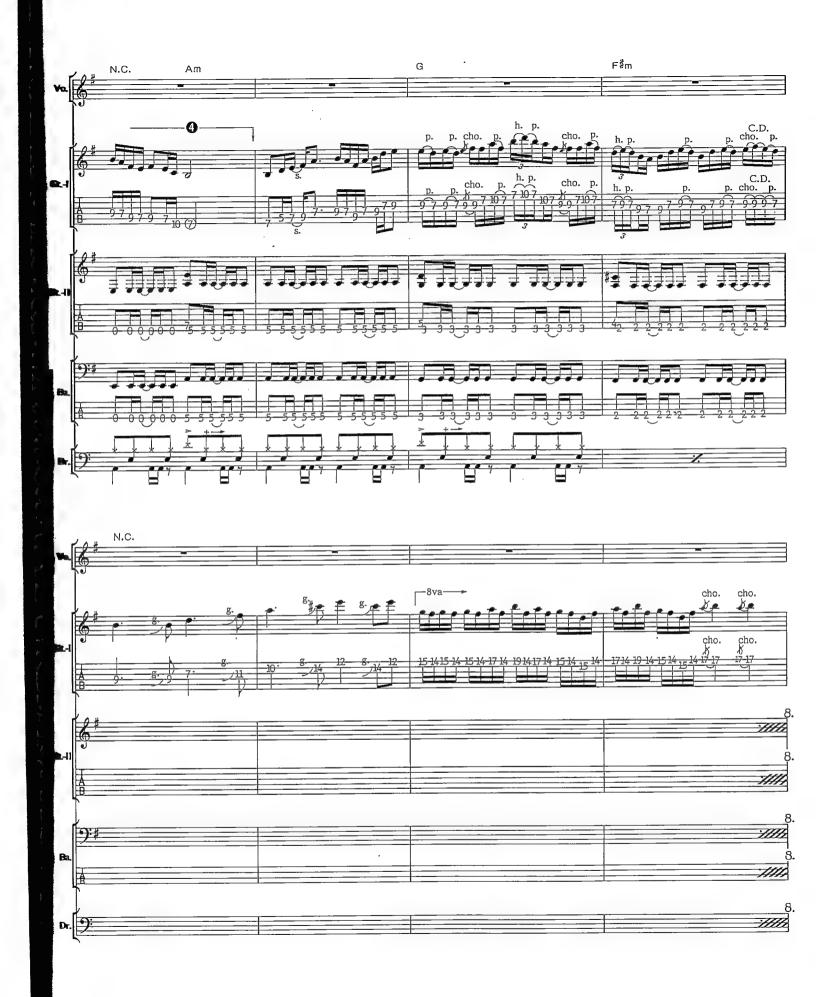


③(Dr.):스네어가 박의 얼굴로 돼 있는 것에 주 목 또 도중의 필 인은 훌륭하게 스피드를 내어 템포를 무너뜨리지 않도록 한다.





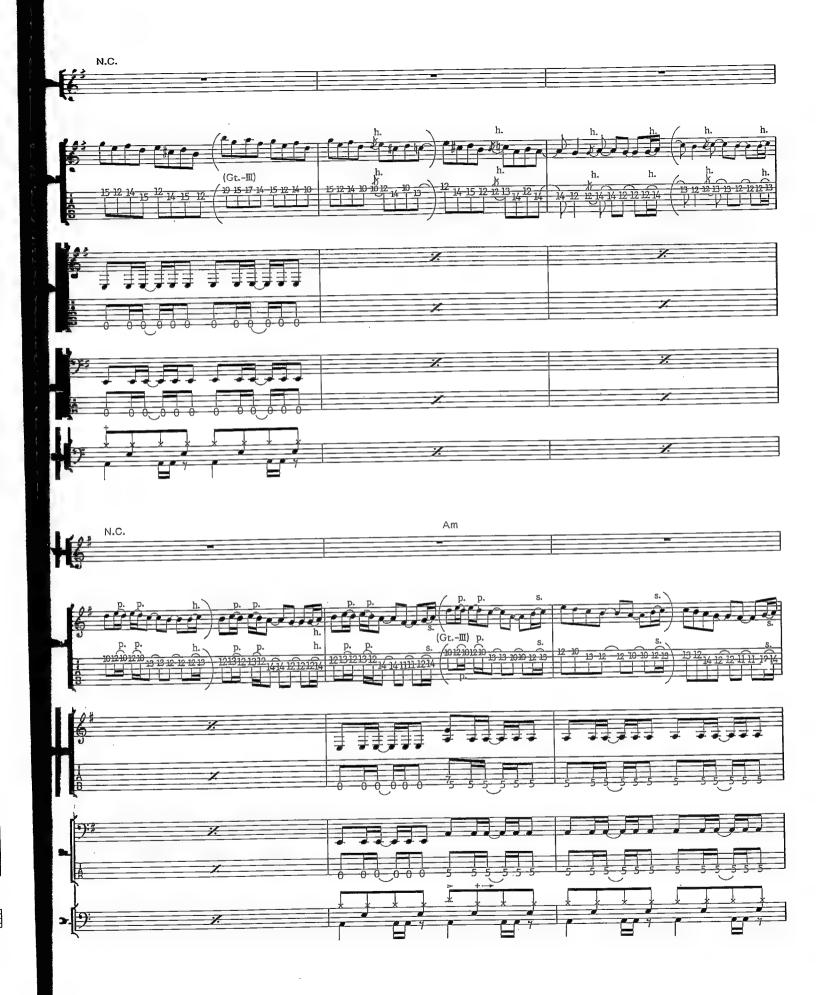
④(Gt):B마이너 펜타토닉 스케일을 상행해서 하행해 오는 프레이징이다. 상당한 스피드이므로 정확한 피킹이 요구된다.

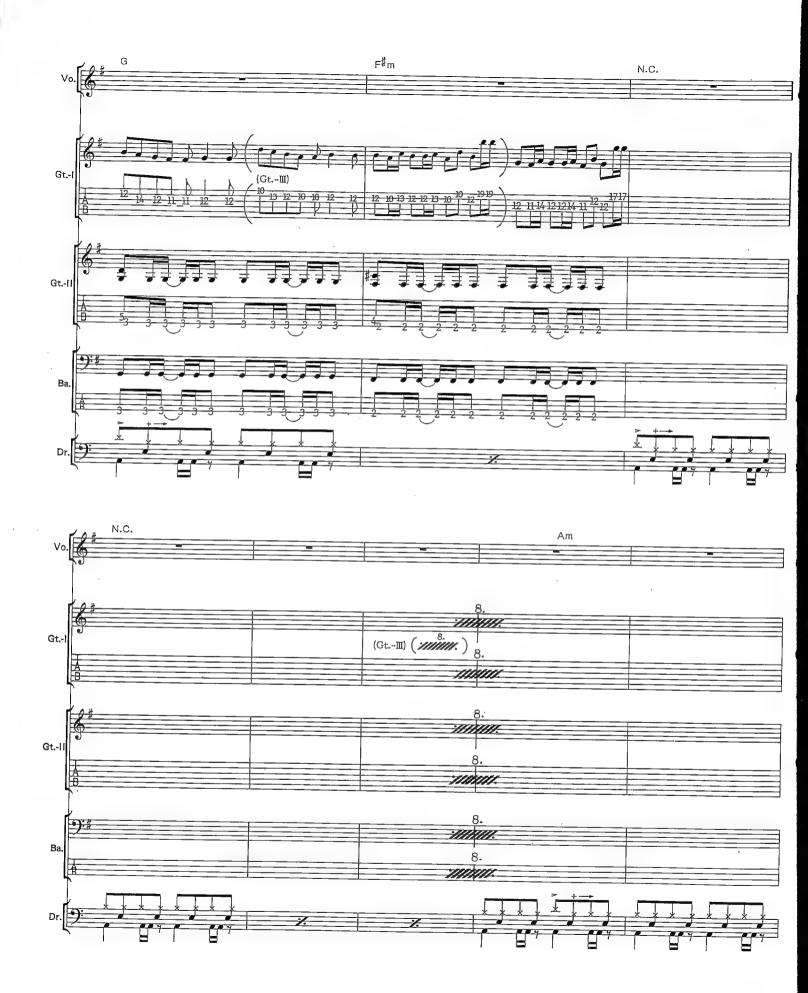


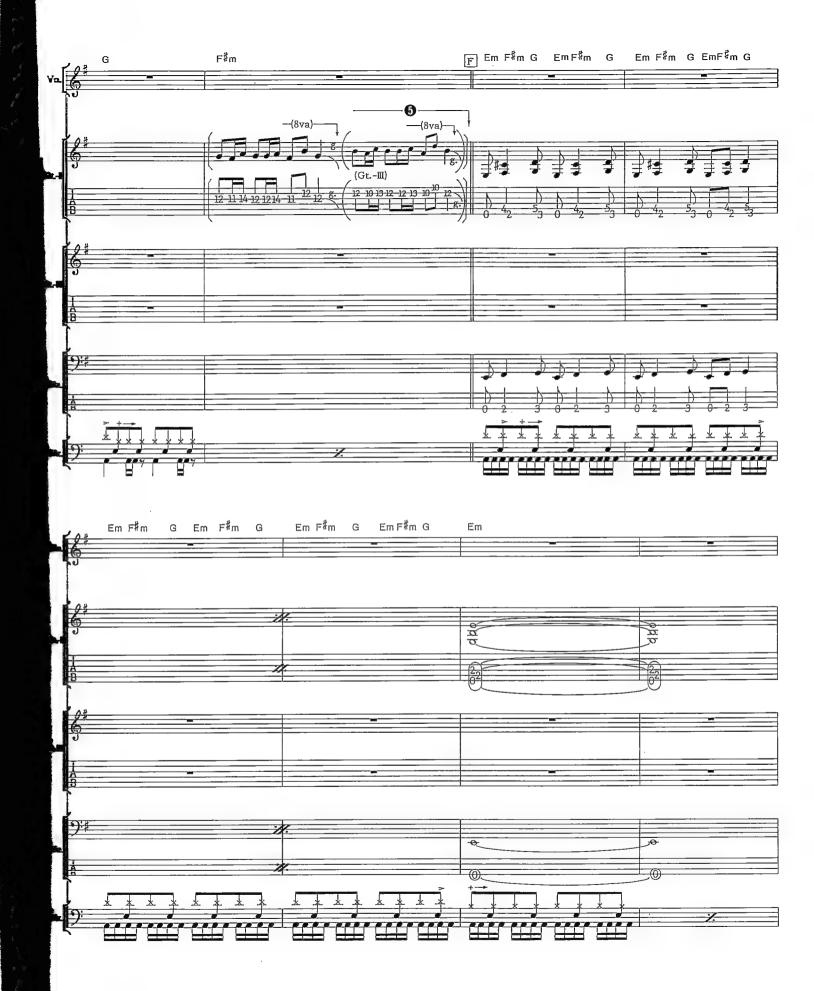


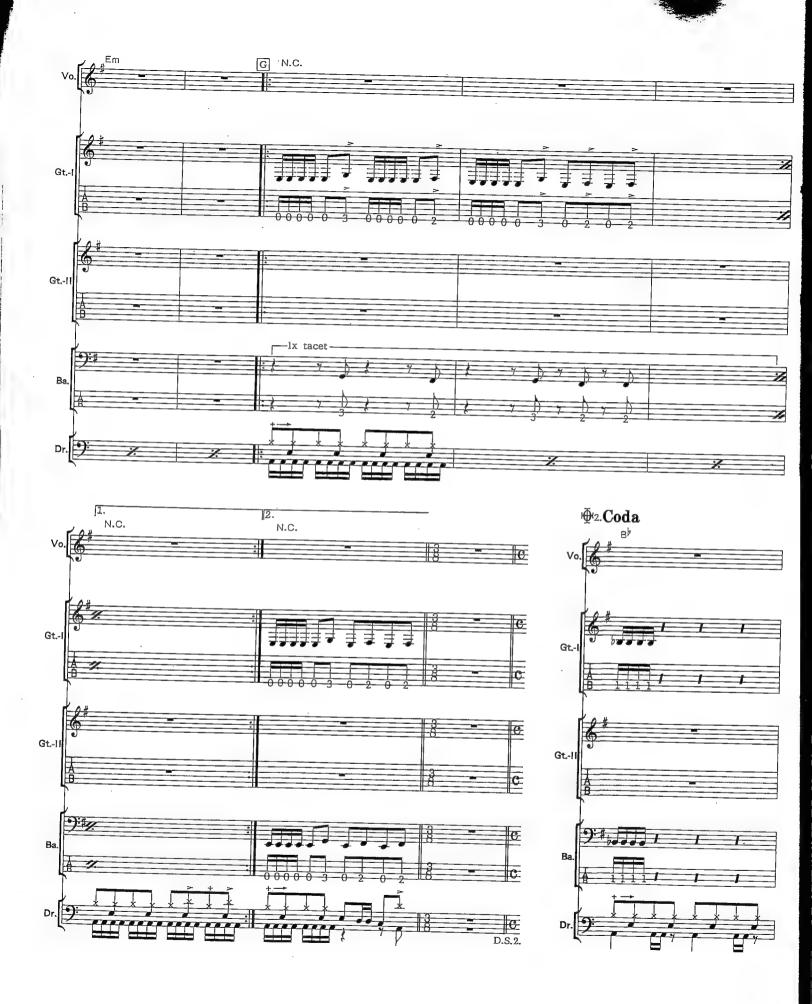


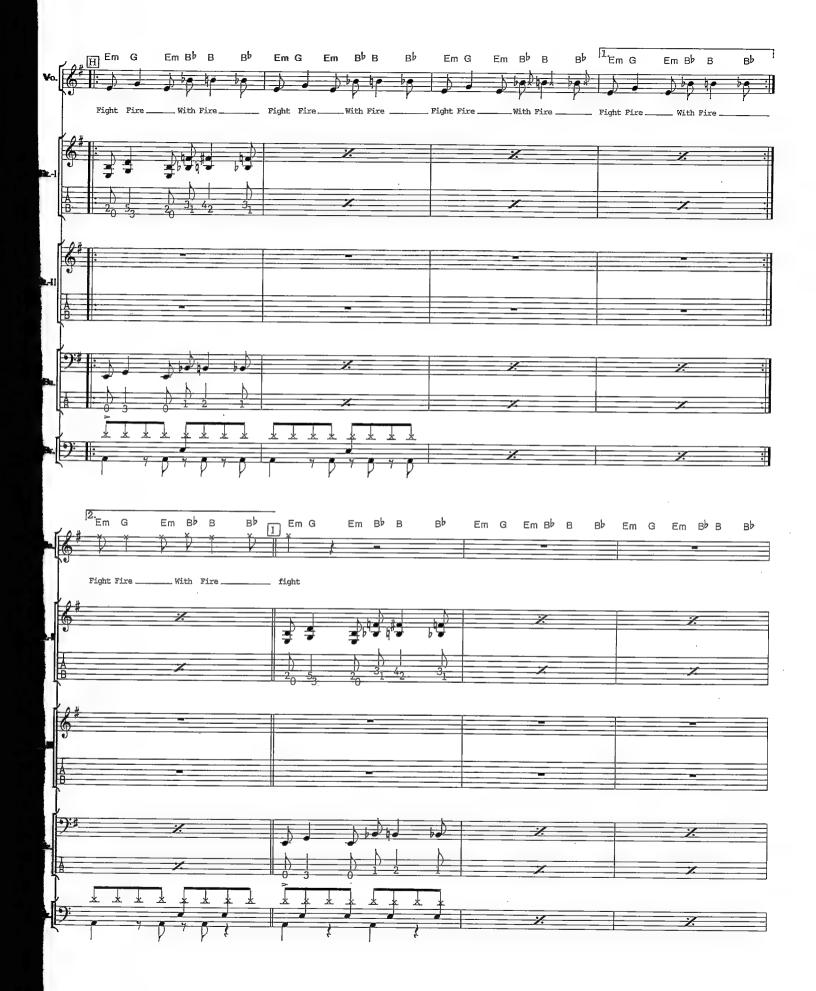
⑤ (Gt): 3도의 하모니를 만들어 내는 트윈 리드 싱커페이션 부분에서 리듬이 약해지지 않도록 주 의하기 바란다.

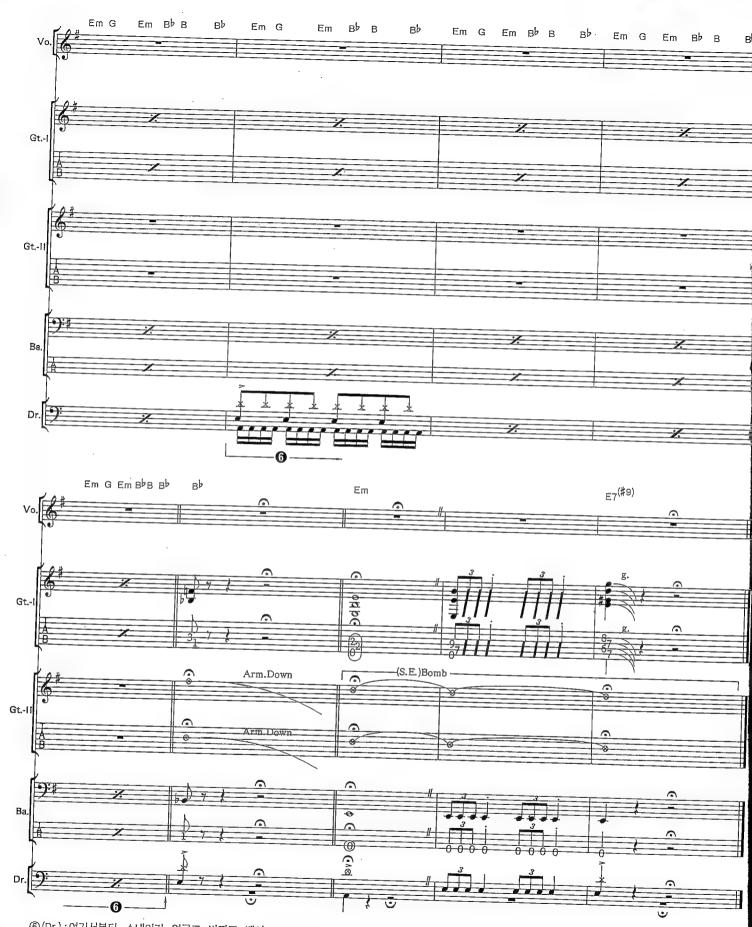












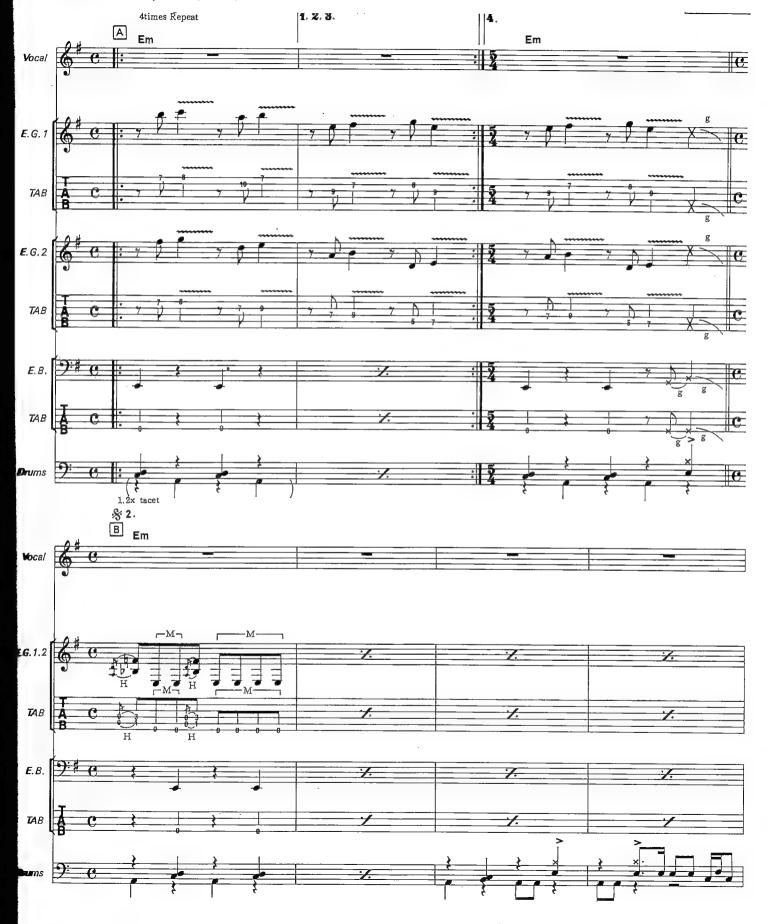
⑥(Dr.):여기서부터 스네어가 얼굴로 바뀌고 베이스 드럼도 16분음표가 된다. 스무드하게 연결해서 북돋아 가도록 한다.

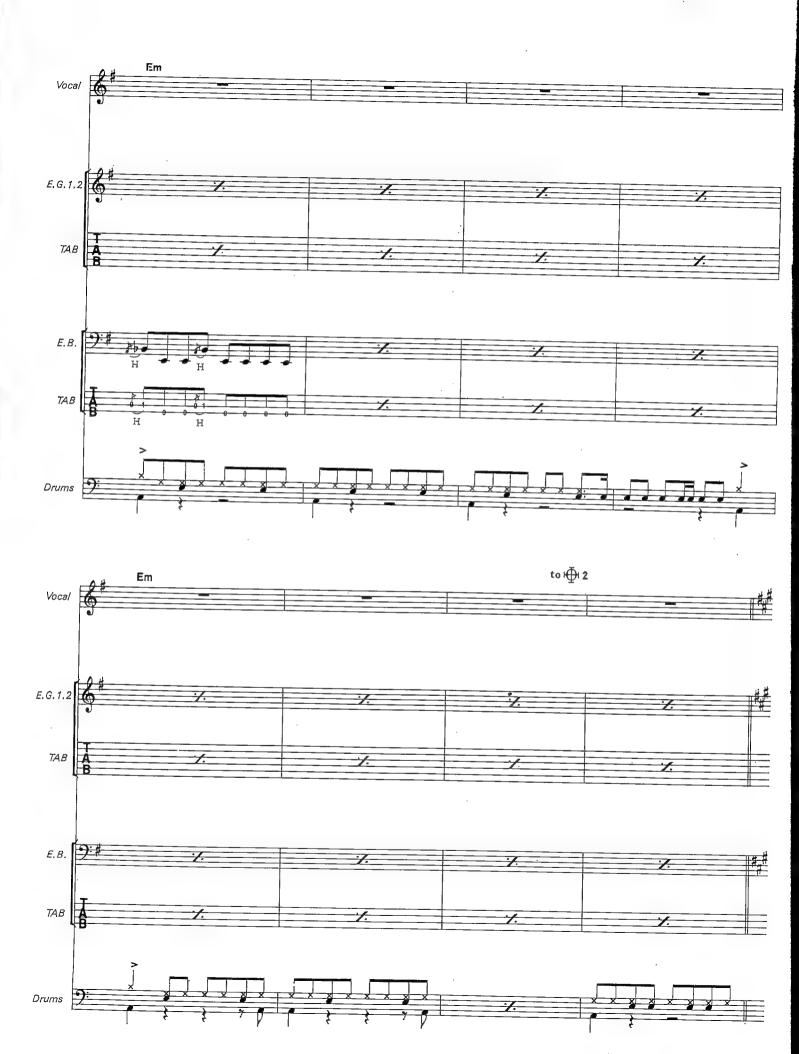
## RIDE THE LIGHTNING

라이드 더 라이트닝

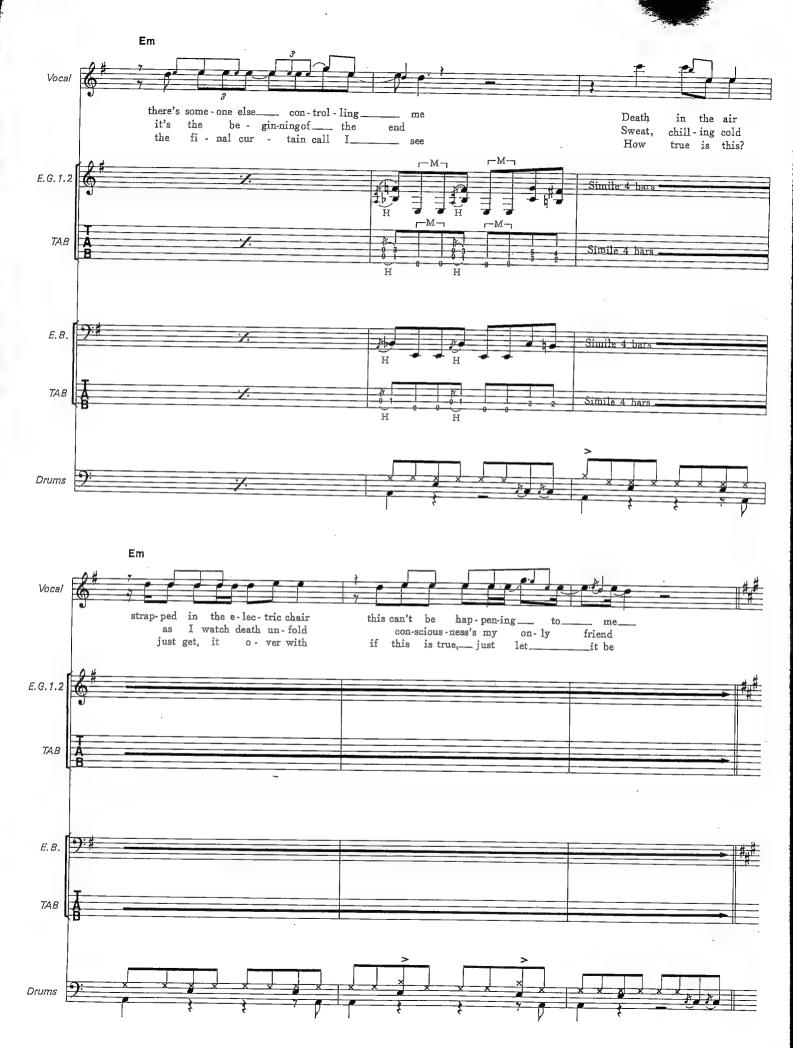
Words & Music by J. Hetfield, L. Ulrich, C. Burton and D. Mustaine

: References









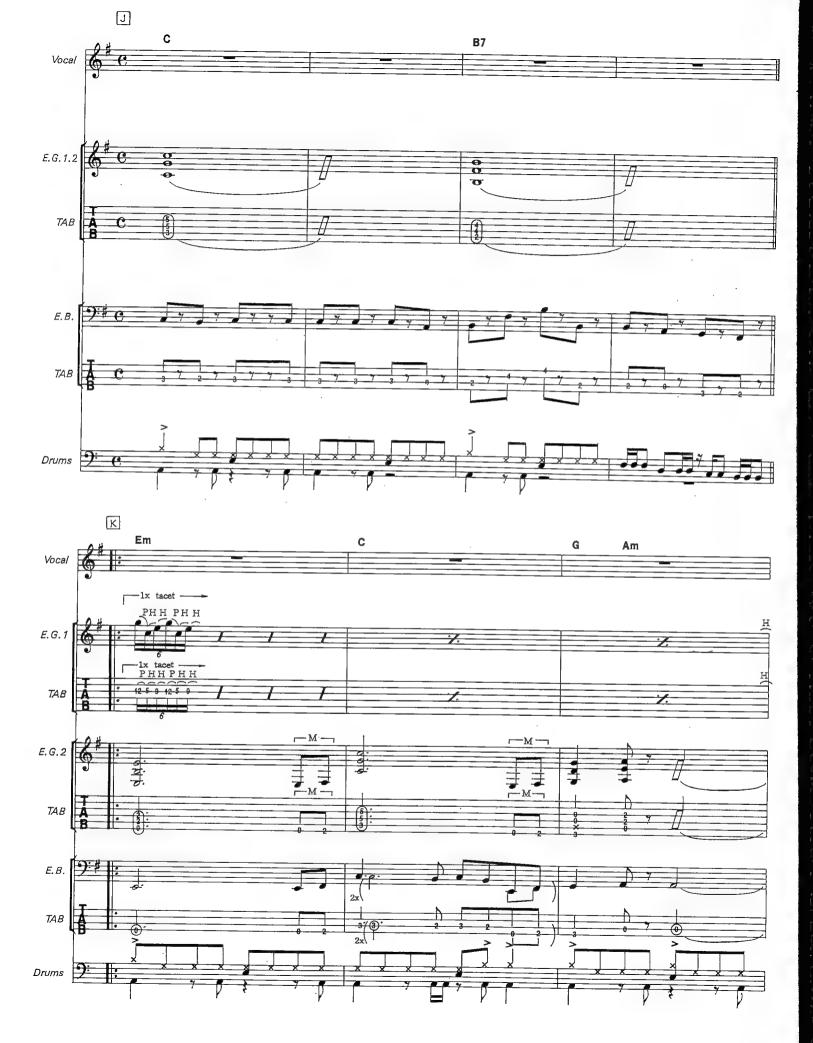


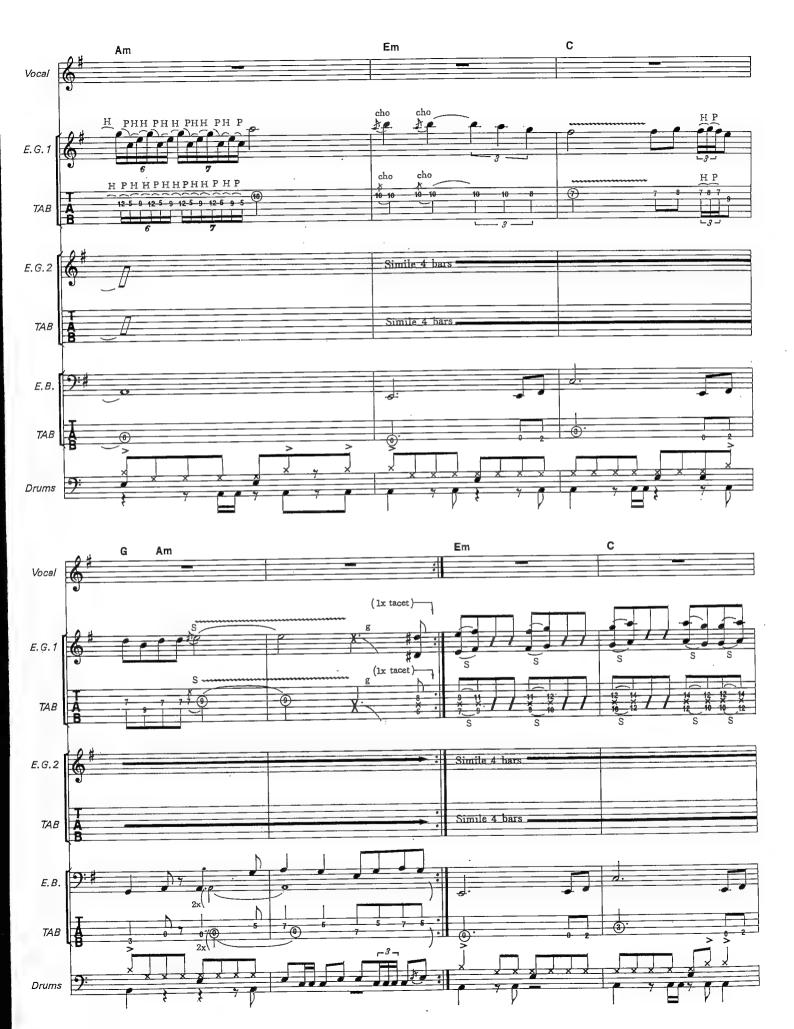
































## ESCAPE 에스케이프

Words & Music by J. Hetfield, L. Ulrich and K. Hammett























## **CREEPING DEATH**

## 크리핑 데스

Words & Music by J. Hetfield, L. Ulrich and K. Hammett, C. Burton

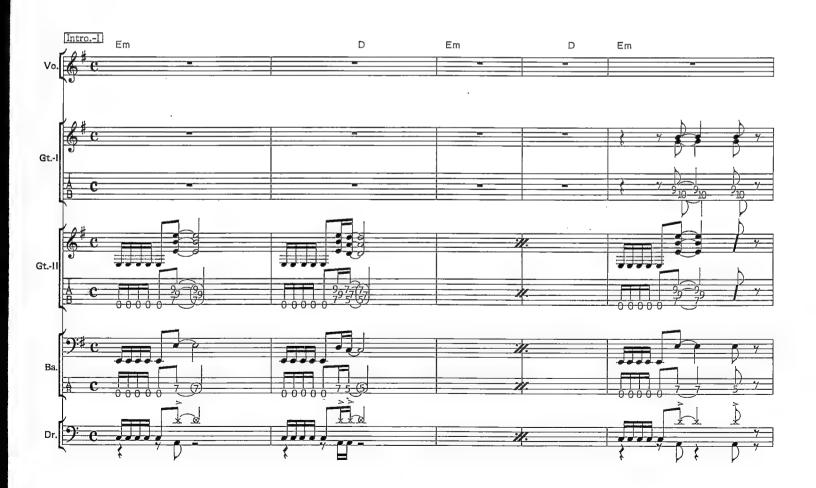
## ▶ Metallica

업 템포의 무거운 넘버이다. 기타는 디스토션 사운드가 이 곡의 포인트가 되므로 음색을 만드는 방법을 연구해 보 자. 또 곡중에 템포 체인지가 있으므로 기분을 전환해 플레 이할 것. 올터네이트 피킹을 마스터하고 있지 않으면 -1을 마음대로 연주하는 것이 곤란하다.

베이스는 전체적으로 기타와 유니즌 플레이가 많으나 단순한 프레이즈가 되지 않도록 악센트나 드럼의 콤비네이션

을 충분히 생각한 플레이가 바람직하다. 또 프레이즈의 스 피드감을 내도록 노력하자.

드럼은 업 템포에서의 리듬 키프를 확고히 할 것과 템포 체인지 부분의 안정된 드러밍이 포인트가 된다. ED에서의 리듬은 악센트를 충분히 살리지 않으면 흥이 나지 않으므 로 주의할 것.





①(Gt):이 곡의 메인 리프이다. 뒷 박의 악센트를 확고히 의식해서 치는 것이 중요하다.











⑥(Dr):베이스 드럼이 사운드의 기초로 돼 있는 부분이므로 리듬의 타이밍을 충분히 익히는 것이 중요하다.







⑦(Gt):꽤 빠른 프레이즈이지만 핑거링을 확고히 하여 단숨에 연주해 치우는 기분으로 플레이하자.

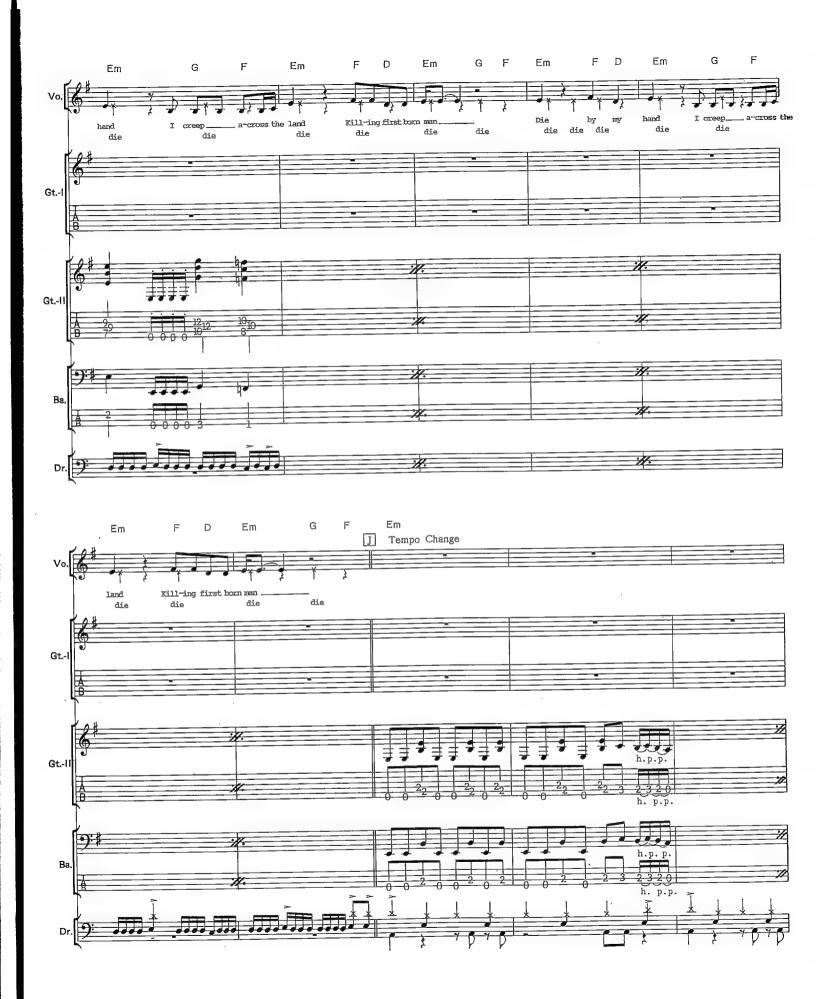


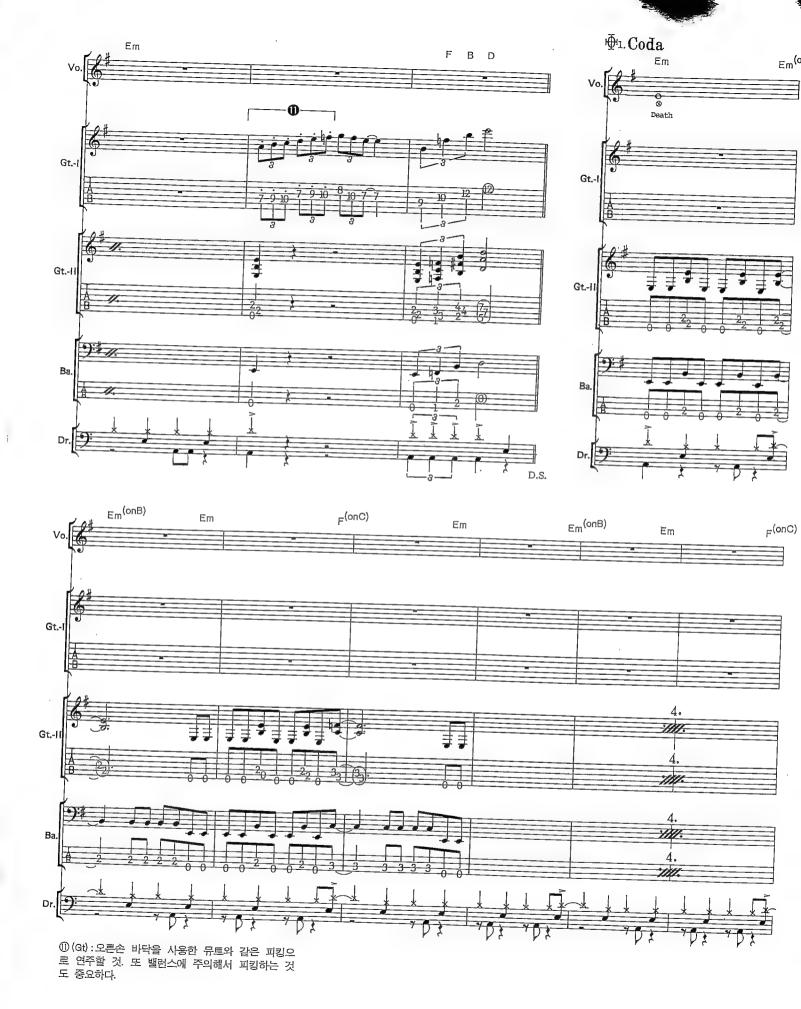
⑧(Gt):핑거링과 피킹이 상당히 괴로운 프레이즈 이다. 몇 번이라도 연습해서 익숙해지도록 하자. ⑨(Gt):솔로 프레이즈에 연결되는 스텝이라고 할 부분이다. 효과음적으로 불돋아가는 것이 중요하 다.















## **BATTERY**

## 바테리

Words & Music by J. Hetfield and L. Ulrich

▶ Metallica

이 곡에서 기타의 음색은 인트로 일부를 제외하고는 심이 굵고 디스토션이 충분히 발휘되는 세팅으로 통일되어 있다. 기술면으로 말하면 뮤트음과 논 뮤트음을 명확히 구별하는 것이 포인트이고 그 위에 파워풀하고 샤프한 플레이가 중요 하다.

베이스는 거의 기타와의 유니즌인데 코드의 루트음을 8분 음표로 치는 플레이가 특징. 베이시스트는 자기가 전체의 리 등을 리드하는 기분으로 플레이하는 것이 필요하다. 또 피킹 은 파워풀하게 하고 하나하나의 음량을 고르게 하는 것이 포 인트이다.

드럼은 당연히 스피디한 플레이가 요구된다. 따라서 정확한 리듬 키프와 스무드한 스틱워크가 최대의 과제가 된다. 스네어의 위치가 각 박수의 뒤에 들어가는 경우와 2박4박에 들어가는 경우가 있으므로 구성을 확고히 파악해두는 것이 중요하다.



①(Gt): <sup>4</sup> 박자와 <sup>4</sup> 박자가 번갈아 반복되어 가는 패턴이므로 마디 감각을 잃지않는데 주의가 필요하다.

②(Gt):이 뮤트는 왼손을 사용하는 것이다. 3번줄 4프렛의 B음을 누를 때 남은 손가락을 B음보다 저움현 측의 4, 5번줄에 대어두고 이 2줄을 포함 해서 재빠르게 연주해 버리는 주법이다.





③(Gt):이 부분은 4개의 기타로 녹음돼 있다. 이 것을 트윈 기타로 플레이하는 경우에는 위 2개의 부분에서 싱글 노트의 고음부 측을 플레이하면 좋 을 것이다.





④(Gt):이 부분이 메인 리프 뮤트는 오른손을 브 릿지에 대고 하는데 확실하게 뮤트를 거는 것이 포인트이다.



통상보다 배의 드라이브가 도입되고 있으므로 리 듬에 주의해서 빨라지지 않도록. ⑥(Ba):기타의 리프를 지탱하는 중심적인 베이스라인. 리듬은 물론, 음의 솟아남에도 세심한 주의가 필요하다. 특히 4마디째는 쉼표도 소중히 해서파워풀한 플레이를 하자.







⑦(Gt):프레이즈로서는 비교적 정통적인 것이지만 순식간에 지나 버림으로 확고히 플레이하는 것이 중요하다. 또 2박째의 1번줄 17프렛의 A음은 새끼 손가락을 사용하는 운지법이 최선이다.

⑧(Dr):베이스 드럼을 확실히 넣는 것이 포인트가 된다. 각 부분의 음량 밸런스를 유지하고 험차게 두드리자.



⑨(Gt):아무렇지않은 느낌으로 들리는 뮤트지만 정확한 플레이를 하지 않으면 분위기가 바뀌어 버 림으로 주의하자. 오른손을 잘 콘트롤해서 확실한 · 뮤트를 할 것.





((bi):해머링은 손가락을 네크의 인쪽까지 두드리는 기분으로 하고 풀링은 손가락 끝을 줄에 걸어 아래로 향해 떼는 요령이 중요하다.



(ii) (Gt): 2박 3잇단음표는 몇번이라도 반복 연습해서 몸으로 익힐 것. 동시에 1박 3잇단음표를 분해해서 2박3잇단음표와의 관계를 이해해 둘 것.







## MASTER OF PUPPETS

마스터 오브 퍼펫츠

Words & Music by J. Hetfield, L. Ulrich, C. Burton and K. Hammett













































...













## WELCOME HOME (SANITARIUM)

웰컴 홈 (쌔니터리엄)

Words & Music by J. Hetfield, L. Ulrich and K. Hammett





































## **BLACKENED**

## 블라켄드

Words & Music by J. Hetfield, L. Ulrich and J. Newsted

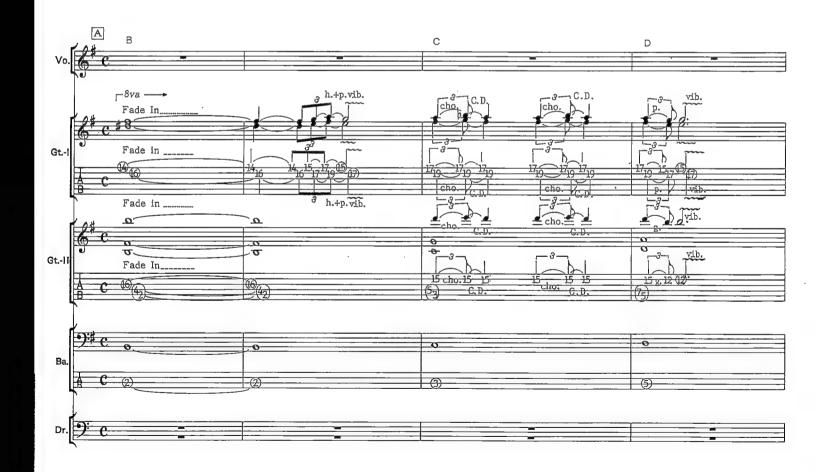
## Metallica

인트로의 기타 오케스트레이션을 밴드로 실현하는 경우는 눈에 띄는 멜로디를 트윈 기타로 하모니를 만들면 좋을 것이 다. 곡중에서는 눈이 아찔한 템포 체인지가 있지만 기본적으 로 일정한 리듬에 실린 템포 체인지이므로 1박을 느긋하게 생각하고 플레이할 것. 리허설 마크 단위로 패턴을 파악하면 익히기 쉬울 것이다.

베이스는 꽤 중저음으로 플레이되고 있는데 전체에 헤비한 사운드로 파묻혀 버리는 경향은 있으나, 공격적인 기타의

리프를 타이트하게 지탱하는 중요한 역할을 하고 있다. 스피디한 프레이즈가 많으므로 피크를 사용한 플레이가 더 좋다. 대부분이 기타와의 유니즌 플레이이므로 튜닝에 주의할 것.

드럼은 기본적으로 8비트이지만 베이스 드럼과 스네어의 콤비네이션을 살려서 다양성이 풍부한 리듬을 이루고 있다. 악센트의 크러쉬 심발도 대, 소를 구분 사용하고 있어 센스 가 좋은 효과를 만들고 있는 것도 주목하자.



...





①(Dr):정확한 인 템포보다 멤버끼리 호흡을 맞춰 타이밍을 정할 것. 드러머의 프레이즈에 다른 멤 버가 따라가는 모양이 가장 좋다. ②(Gt):이 부분에서의 템포 설정이 이 곡의 맛을 결정해 버리기 때문에 신중히 플레이할 것. 감정 이 깃들인 부분인 만큼 빨라지기 쉬우므로 주의를 요함.







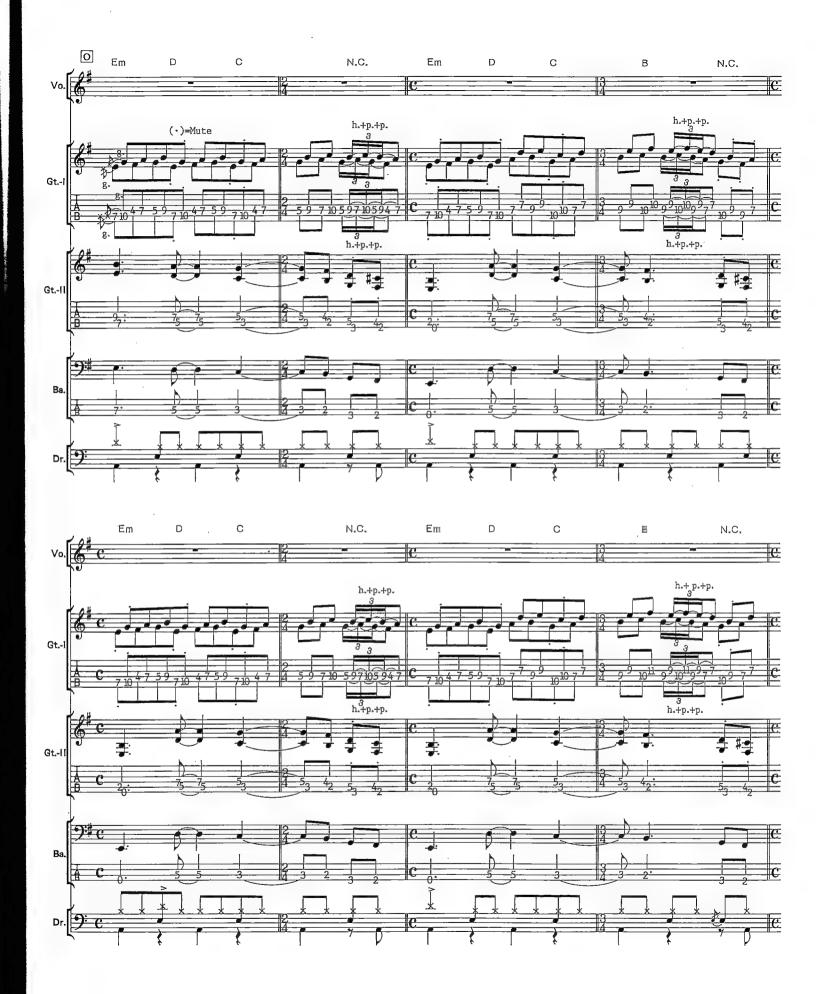






④(Gt):이 초킹은 쿼터 초킹이라고 부르는 것으로 블루스 등에서 반음 이하의 음정 변화를 붙여 독 특한 맛을 표현할 수가 있는 테크닉이다. 줄을 누 른 손가락을 약간 끌어당기는 것처럼 하면 맛이 난다.









⑤(Gt): 매우 스피디한 라이트 핸드 주법이다. 오른손의 해머링을 3잇단음표로 하는 것이 요령이다. 3개 계속하는 풀링은 그다지 엄격하게 하지 말고 미리 포지션에 늘어놓은 손가락을 단숨에 세게 긁는 느낌이 나게 하는 것이 좋다.



⑥(Gt):하모나이저에 의한 겹음 플레이. 음정을 4 도 위에 피치 체인지한 세팅을 사용하여 1개로 트윈 기타의 효과를 얻고 있다. 물론 밴드로 트윈 리드로 해도 좋다.



⑦(Gt):1개의 줄 위를 재빠르게 하행해가는 프레이즈. 약간 슬라이드적인 뉘앙스가 나오는 것은 어쩔 수 없으나 포지션만은 정확히 취하지 않으면 불확실한 멜로디가 되어 버림으로 주의하자.



⑧(Gt):프로이드 로즈 타입의 트레몰로 유닛에 의한 암 업 플레이. 미리 암부분을 프로팅 상태로 세팅해 두고 하모닉스와 동시에 암 업을 하는 방법이다. 너무 음정에 구애되지 말고 해보자.



⑨(Gt):왼손만에 의한 핑거링 플레이. 전체적으로 는 해머링에 의한 느린 멜로디 구성으로 돼 있으 므로 끝까지 해머링으로 타이밍을 취하도록 노력 하자.

100



⑩(Dr):반박 어긋난 노멀한 8비트인데 실제로는 꽤 맞추기 힘든 프레이즈이다. 1마디 건너에 독립 , 한 패턴으로 익히는 쪽이 지름길일는지도 모른다.



. . . .

## ONE 원

by J.Hetfieldand and L.Ulrich

## ▶ METALLICA

기타는 넌 에펙트에서의 아르페지오와 어코스틱 기타의 앙상블이 전반의 포인트인데 중 박자의 리듬을 정확하게 플레이하는 것이 중요하다. 후반은 하드 디스토션의 리프가 중심이다. 또 6잇단 프레이즈를 많이 사용하고 있으므로 밴드 전체에서 리듬이 맞을 때까지 연습 할 것.

베이스는 기타의 뉘앙스를 낸 이퀄러이징에서의 유니즌 플레이가 이 곡의 특징이 돼 있다. 기타의 하드 디스토션에 지지 않는 샤프한 픽킹으로 정확하게 리듬을 내는 것이 포인트이다.

드럼은 박자의 변화를 많이 사용해서 곡을 전개하고 있으므로 우선은 차분히 전체의 흐름을 머리에 넣고 플레이하는 것이 필 요하게 된다. 베이스 드럼을 중심으로 한 드러밍으로 리프를 서 포트하고 있으나 더블 베이스이기 때문에 트릭키한 리듬이 많은 것이 특징이다. 기본적으로는 파워플하고 정확한 드러밍을 하도록 노력하자.



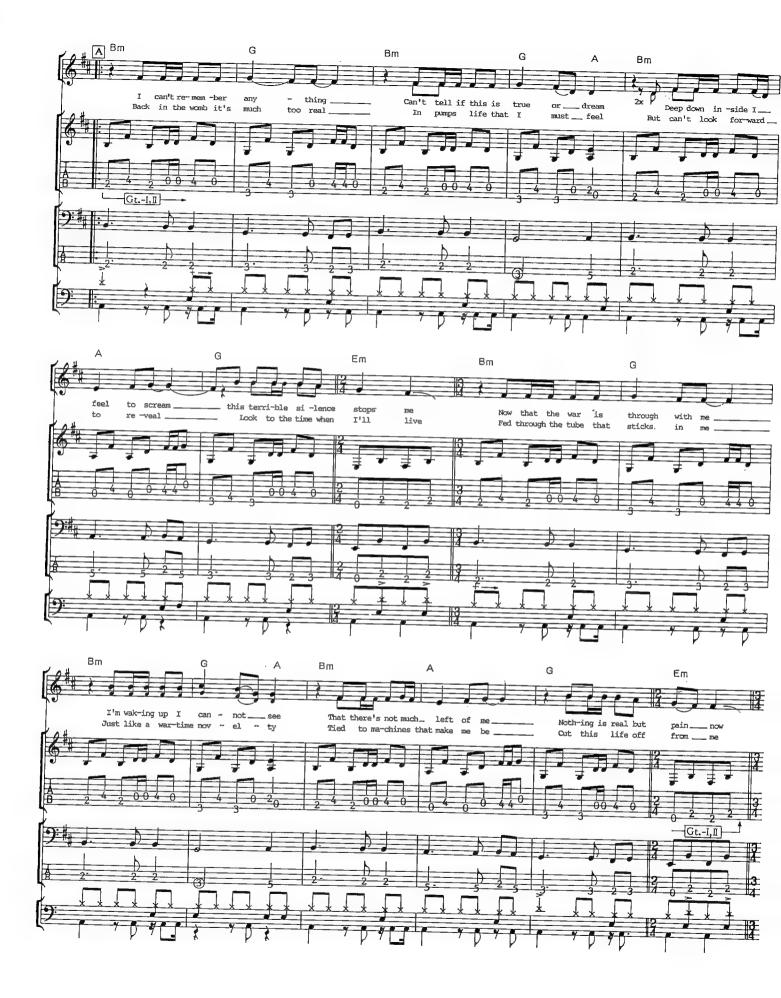
① (Gt): 아르페지오는 리듬을 확실하게 유지하자.



② (Dr.): 논 디스토션의 오블리가토이지만, 차근차근 연습해 가면 충분히 할 수 있을 것이다.













⑤ (Gt): 오버 더빙을 보탠 트윈 기타가 되고 있다. 배킹과의 절묘한 앙상블이 사운드에 맛을 더하고 있다.









⑧ (Ba.): 기타와의 유니즌을 완벽하게 소화해 내기 위해 셋잇단음표의 피킹 연습을 충분히 하자.

211



③ (Gt): 백에 있는 여섯잇단음표의 리프에 연결된라이트 핸드 플레이다. 오른손의 강한 어택으로 치고있는 것이 특징이다.



⑩ (gt): 강한 피킹에서의 정확한 리듬 워크가 포 인트 프레이즈의 흐름이 마디를 무시하고 있으므로 백에 현혹되지 않도록 한다.







① (Gt): 집게손가락을 사용한 초킹 프레이즈를 여 섯잇단음표에 쓰기 위해 정확한 음과 리듬이 요구 되는 하이 테크닉 프레이즈다.





## **DYERS EVE**

## 다이얼스 이브

Words & Music by J. Hetfied, D. L. Ulrich and K. Hammett





























## **ENTER SANDMAN**

엔터 샌드맨

by J.Hetfield, L.Ulrich and K.Hammett

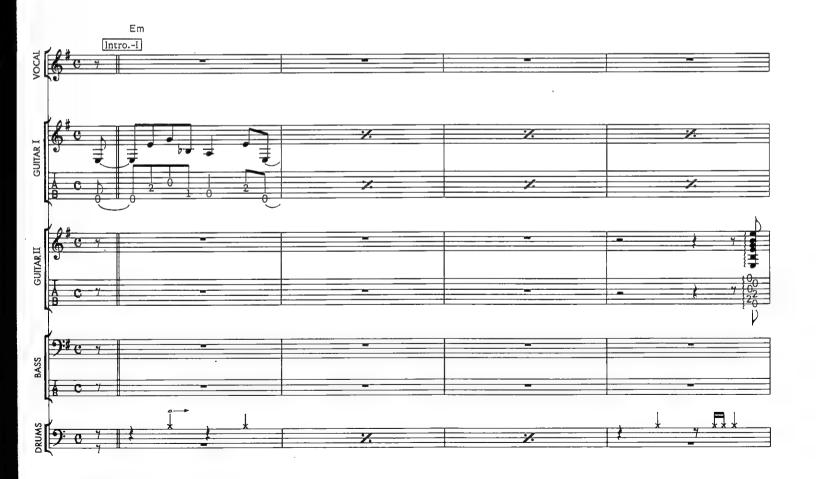
▶ METALLICA

기타는 하드 디스토션에서의 뮤트 플레이와 아르페지오를 잘 구분 사용해서 억양이 있는 곡으로 완성하고 있다. 패턴을 정확히 고르게 플레이할 수 있느냐가 포인트이다. 다른 파트와 일체가 된 리프가 많으므로 리듬감을 맞춰 정확한 리듬을 유지하도록.

베이스는 파워플한 픽킹과 중저역(中低域)을 강조한 무겁고 두 께가 있는 사운드에서의 유니즌 플레이로 기타를 서포트하고 있는 점에 주목하기 바란다. 튀어나오는 저음을 의식해서 리듬을 유지

한다. 또 8분 연주를 많이 사용한 라인에서는 악센트를 똑바로 넣는 것도 잊지 않도록.

드럼은 심플한 8비트의 리듬 패턴을 억양을 살려 타이트하게 플레이하고 있다. 튜닝을 낮은 편으로 함으로써 베이스와 함께 치는 리듬이 실로 두텁고 무겁게 돼 있다. 리듬 유지는 물론이지만 구성마다의 리프를 확실히 머리에 넣어 리듬감을 끌어내자.







① (gt): 약손가락으로 5/7의 날카로운 슬라이드가 리프의 리듬을 끌어내는 포인트다.

② (Dr.):1박미다 악센트출 붙이는 것이 기본이다.



③ (Gt): 와와 페달을 사용하고 있으므로 피킹을 세게 해서 정확히 음을 내자.

④ (Ba):기타와의 유니즌 플레이, 스타카토하듯이 치고 고른 베이스 라인이 되도록 한다.







⑤ (Gt): 와와+디스토션이라는 사운드로 초킹은 확실히 하자.

⑥ (Gt): 1번줄과 2번줄 사이에서 피킹하는 것이 16 분음표雾 정확히 치는 포인트다.





⑦ (Gt):16분음표의 프레이즈를 점4분음표의 싱커 페이션이라고 생각하며 친다.





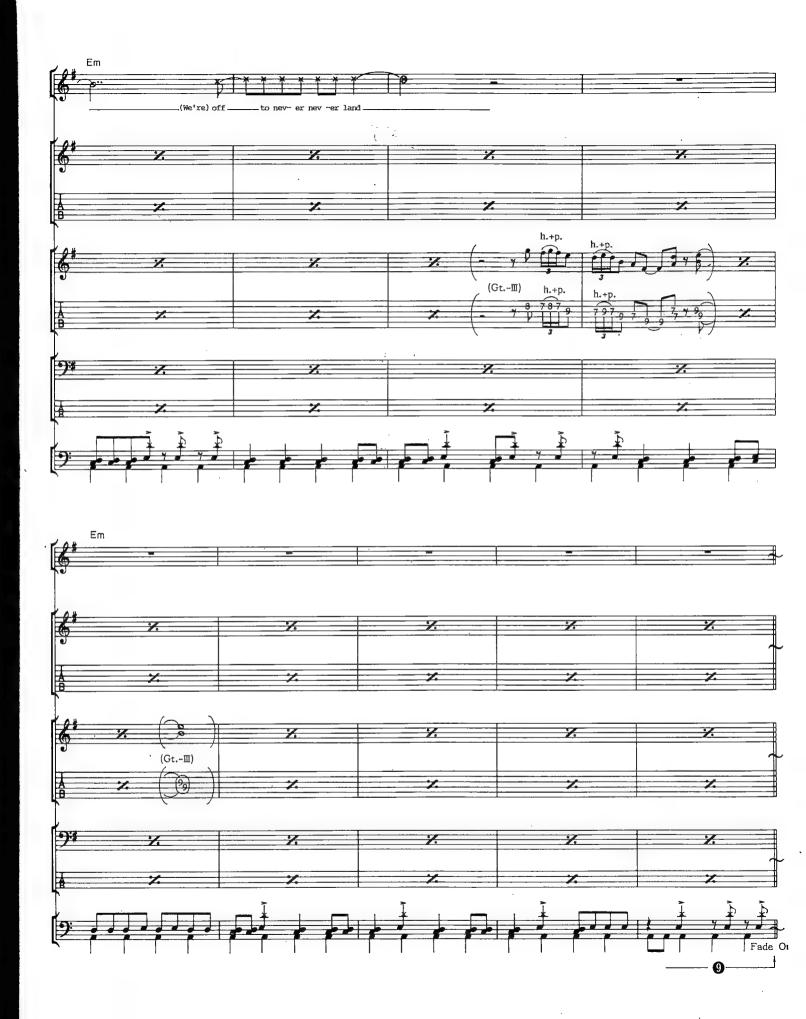
⑧ (Gt): 2프렛을 세하하고 아르페지오를 연주한다.







③ (Dr.): 기본적으로는 4마디 패턴으로 취해 악센 트를 붙이자.



## HOLIER THAN THOU

## 홀리어 댄 다우

Words & Music by J. Hetfield and L. Ulrich

Metallica

기타는 박력있는 디스토션 사운드로부터 교묘한 코드 워크와 피킹 플레이가 압권으로 스피드감 넘치는 리듬에 매치한 시원스러운 넘버라고 말할 수 있다. 한결같은 패턴 플레이를 정확한 리듬으로 구사하는 것이 포인트가 되므로 하나하나 픽업해서 체크해두자.

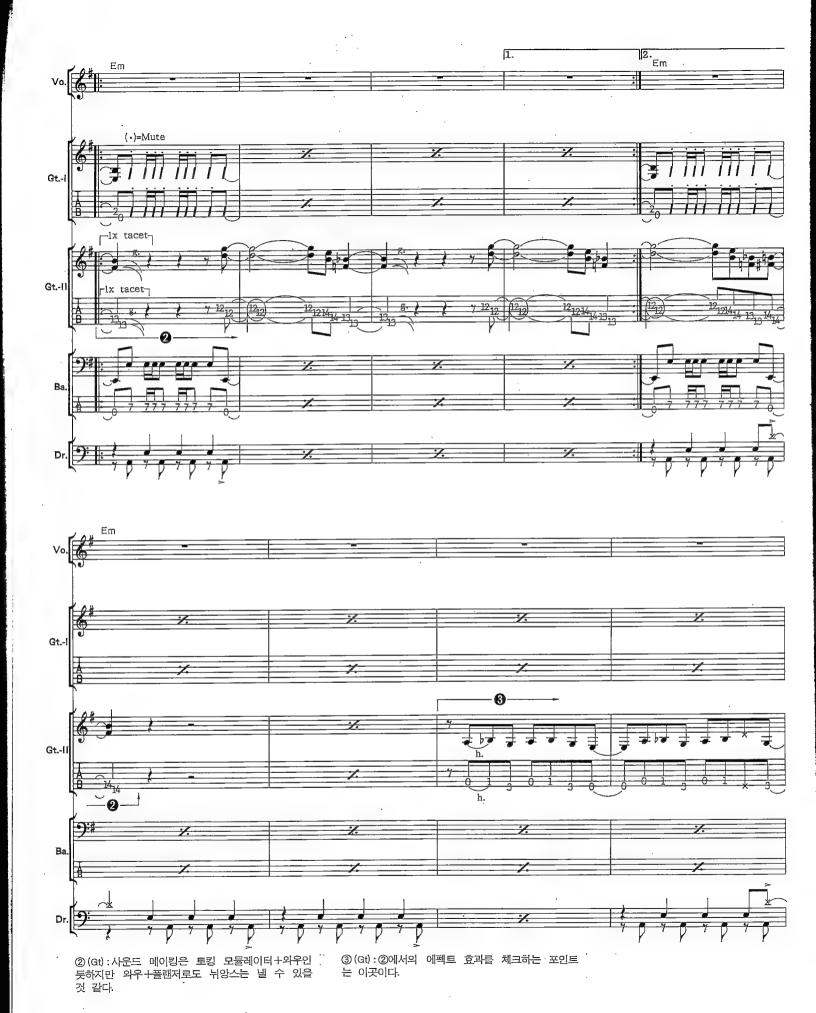
베이스는 샤프한 피킹과 기세가 있는 사운드로 기타 파트에 얽혀 리프에 두께를 주고 있다. 유니즌 플레이가 많으므로 패턴의 체크와 악센트 포인트를 확고히 파악해두는 것이 필요하다.

업 템포로 끝까지 드라이브를 키프하는 것은 어렵지만 다른 파트의 플레이를 머리에 넣어 실시해 가자.

드럼은 심플한 8비트의 리듬패턴을 메인으로 한 필인을 그다지 넣지않은 타이트한 드러밍이 특징이다. 파워풀한 스 틱 워크로 가지런히 연주하도록 설정된 부분에 악센트를 붙 여 드라이브를 내고 있다. 이것을 확고히 머리에 넣고 리듬 키프는 물론 적시에 악센트 붙이는 것을 유의해서 플레이하 기 바란다.



①(Gt): 피크를 옆으로 비벼대는 것같은 피킹으로 하드하게 플레이하기 바란다.





④(Ba):올터네이트 피킹으로 싱커페이션을 확고히 맞췄으면 하는 부분이다.







⑤(Gt):여기서의 초킹은 6번줄을 아래로 가볍게 끝어내리는 느낌으로 반음을 정확히 재현하자.











⑦(Gt):심커페이션으로부터의 16분음표 해머링이 결정적인 방법 타이트한 리듬 키프에는 스무드한 핑거링이 요구된다.





③ (Gt): 와우를 대담하게 피쳐한 플레이. 마디마다 구획이 있는 솔로이므로 하나씩 체크해가면 된다.



⑨(Gt):4마디의 스텝으로부터 엔딩으로 향하는 중 요한 포인트이다. 1박1박에 악센트를 붙여서 리듬 키프하자.







## SAD BUT TRUE

Words & Music by J. Hetfield and L. Ulrich









...



















## **NOTHING ELSE MATTERS**

나씽 엘스 매터스

Words & Music by J. Hetfield and L. Ulrich



















